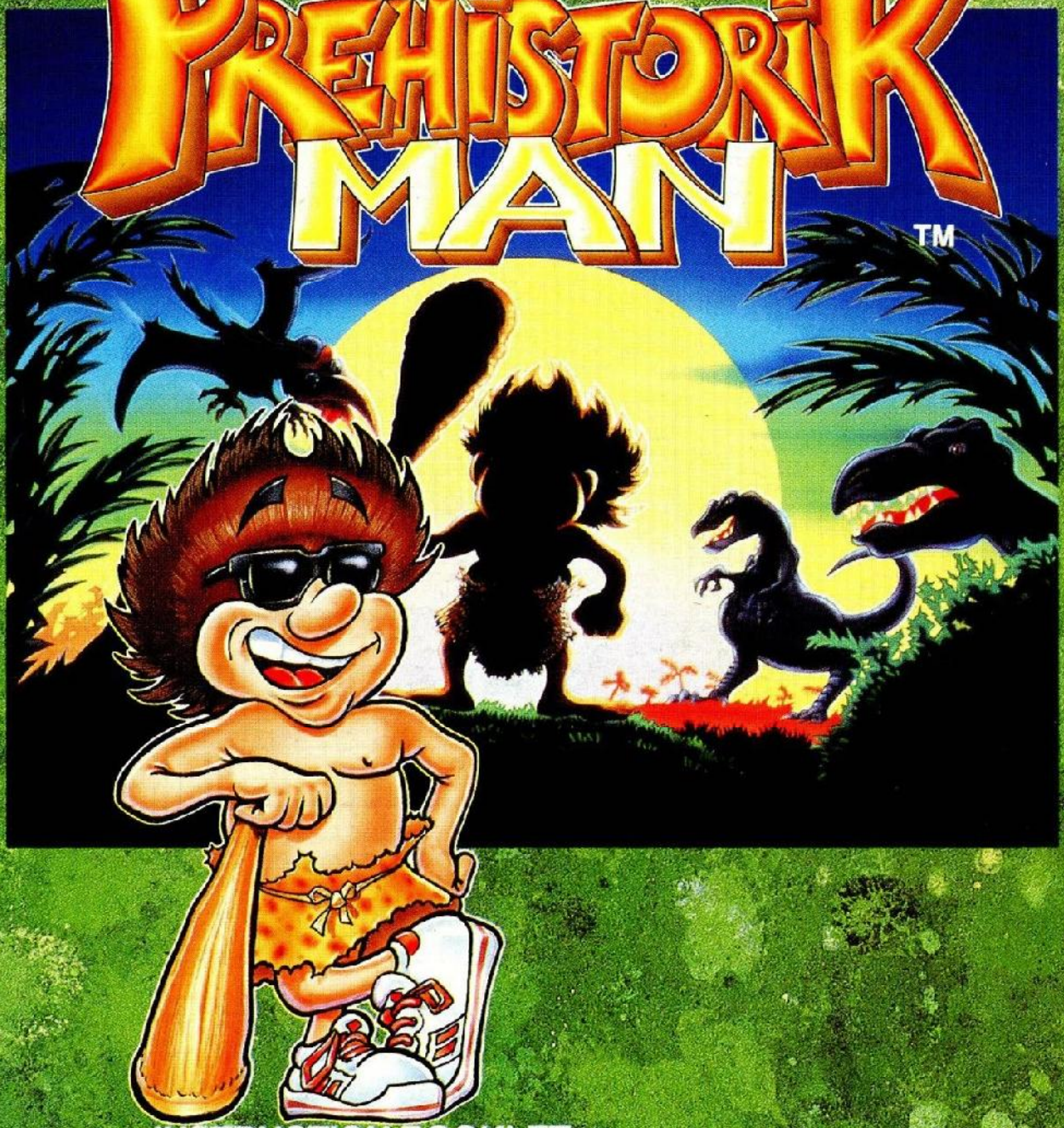
SNSP-APUP-EUR

PREHISTORIK MAN™



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

TITUS

LICENSED BY

Nintendo®

CE

Nintendo® Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

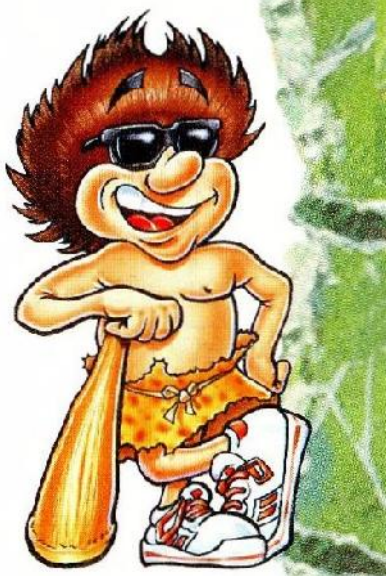
WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

The Story



Prehistorik life was hard. Due to the lack of modern technology the average caveman worked only three hours a week, the rest of his time was spent on cave painting, sleeping.....and eating. Thus was life in the village of our hero, Sam. All the food for the winter had been collected and stored and the villagers were ready for a winter of fireside sing-a-longs and all day eating. That was until, one morning, disaster struck...

To Begin the Game

1) Make sure the power switch is off.
2) Carefully insert the "PREHISTORIK MAN" game pak in your Super Nintendo Entertainement System.
3) Turn the power switch on.

After the Titus logo you will be presented with the title page of Prehistorik Man. From here you may go directly to the game by selecting 'Game Start' and pressing Start or the B button.

Alternatively, you may change some of the game settings by selecting 'Options', by pressing Select or down on the pad, then pressing Start or the B button.

Options Page:

On entering the Options Page you will have the choice of modifying any of the following options:

LANGUAGE: Selects the language for all the text in the game. You may choose between English, French or German.

DIFFICULTY: Prehistorik Man has two difficulty settings; NORMAL and EASY. Beginners may wish to play the game in EASY mode to familiarise themselves with the game controls and learn the layout of the early stages of the game. However, you will only be able to play all the stages of the game in NORMAL mode, EASY mode will end the game on the completion of stage 14.

SOUND: This selects the type of sound output by the game, STEREO or MONO. If you are playing using a single speaker television you should choose MONO output, if you do not some of the sounds will seem very quiet.

MUSIC: This allows you to listen to any music from the game. To listen to a music simply press the B button.

EXIT: Returns you to the Title Page.

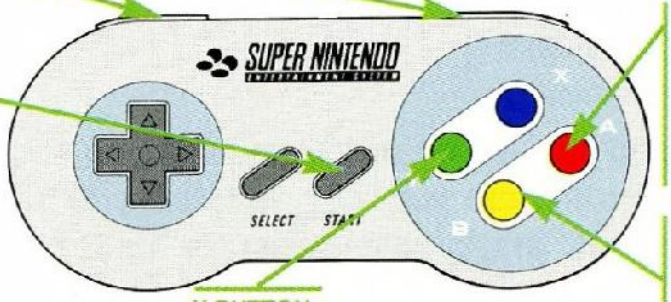
The Controls

L OR R BUTTONS:

When held will enable Sam to take a look around, you control where he is looking by moving the Control Pad in the desired direction.

START BUTTON:

Pauses or un-pauses the game.



A BUTTON:

Provided that the SHOUT meter in the top right corner of the screen is full and flashing Sam will Super Shout.

B BUTTON:

Causes Sam to jump, the height he will jump is proportional to how long the button is pressed. A quick tap and Sam will do a short hop, hold the button and Sam will jump as high as possible.

Y BUTTON:

Sam will use the weapon he is currently carrying. Also, by keeping the button pressed Sam will sprint instead of jog when you move him. Alternatively, if you are using a weapon with limited ammunition, or if you are stood on an enemy you must avoid killing, or if you just prefer it, you may also sprint by using the upward diagonals on the Control Pad.

Other Controls:

To go through doorways or catch hold of a vine, push up on the Control Pad.

There are certain times during the game where Sam can use a Hang-glider. Flying a hang-glider takes special skill because there is no engine (not to be invented for several hundred thousand years!). To take-off either jump off any convenient cliff or run until the glider inflates then jump. To stay airborn you will have to continuously dive to gain momentum then climb to regain altitude, this means learning a very simple rythm that, once learned, will turn you into an aerobatic expert!

The Score Panel

During each stage a panel of useful information will be displayed along the top of the screen. This contains, from left to right:

1) The number of lives: The number of lives Sam has left, from 0 to 9. Should Sam be lucky enough to have more than nine lives (beating any cat in history!) the number of lives displayed will remain at nine.
2) The amount of energy: The amount of energy Sam has left for his current life; represented by three or more hearts.
3) The BONES counter: Whenever Sam defeats an enemy it will drop one or more bones, which Sam can collect. Bouncing on the head of an enemy will increase the number of bones it will drop, up to a maximum of four.

   These bones can be used to buy items in any of the many shops scattered through the stages of the game.

4) B.O.N.U.S. letters and AMMO counter:

The letters of BONUS collected or AMMO counter. Blocks with the letters to the word BONUS can be found in most stages. When Sam finds all the letters to the word BONUS he is transported to a special bonus world where he must collect as many goodies as possible within a set time limit. There are a maximum of four worlds to visit within the game.

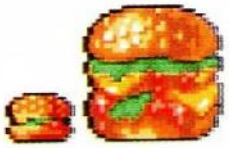
If Sam has a weapon other than his club he will have a limited amount of ammuntion. This will be displayed in place of the BONUS letters whenever Sam uses the current weapon or if there are no letters collected.

5) The SHOUT meter: Sam has the ancient ability to Super Shout, but it takes a lot of effort to do it. When the SHOUT meter is full and flashing Sam is strong enough to shout, after each Super Shout the meter empties then slowly fills up again as Sam gets his strength back.

When Sam encounters a Boss monster the BONES counter, BONUS letters/AMMO counter and SHOUT meter are replaced by a large bar representing the Boss's energy. Because the Bosses are so big Sam's Super Shout has no effect on them at all and he must do battle with only the weapons he is currently carrying.

The Bonuses

There are many different types of bonus to be collected during the game. The most important for Sam's tribe are the food bonuses. There are two basic types of food bonus, normal and super, super food bonuses give Sam a much larger score and count as ten normal bonuses.



On completing a stage Sam meets with the Village Chief to give him all the food bonuses he has collected during the stage. These are counted by the Chief, who rewards each hundred bonuses with an extra life for Sam. He also calculates the percentage of the bonuses collected in respect to the number of bonuses in the stage and gives his opinion on Sam's perfomance.

Special bonuses:

Extra Heart:
This will increase Sam's energy by one heart, unless he already has all his energy.

1up/Extra Life:
Gives Sam an extra chance to finish his mission.

Heart Container:
There are three heart containers to be found. They are very important as they increase the number of hearts for each of Sam's lives, greatly increasing his chances of success.

Basket of Bones:
A quick and easy way to collect 20 extra bones.

Stone Age Shield:
Protects Sam from attack for a short time, rendering him, in effect, invincible.

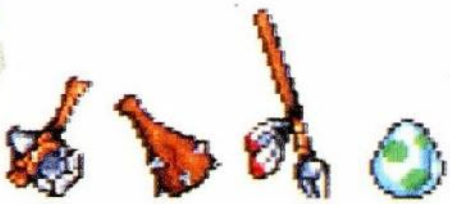
Hand Grenade:
Explodes when collected eliminating all the enemies touched by its shockwave and gives three bonuses for each one.

Bomb:
Explodes when collected removing energy from all the enemies on screen, any enemies with very low energy will be eliminated.

Poison:
Removes one of Sam's hearts if collected.

Pogo Stick, Stone Wheel and Hang-glider:
Primitive forms of transportation.

Running Shoes:
Will cause Sam to lose his Hang-glider, Pogo Stick or Stone Wheel if he is using one.



Axes, Clubs, Spears and Trained Homing Dinosaurs:
Primitive weapons of mass destruction.

The Shop

On passing a shop sign Sam will enter the boutique of an enterprising caveman who has decided to follow our hero on his quest in the hope of benefiting from any spare bones Sam collects on the way. In each different shop he will offer a selection of three of the following five items:

Here are the items SAM will find in the shops:

Extra Credit:
Gives Sam an extra credit for use in the Continue screen.

Information:
Sam can buy some general information which may or may not be useful.

Advice:
The shopkeeper will divulge a secret relevent to something hidden in tne current stage.

Travel Ticket:
Having travelled through many regions plying his trade the shopkeeper will occasionally be able to use his knowledge to offer Sam a ride direct to the next stage.

Life Insurance:
Sam can insure against that total disaster - when he has no more lives and no more credits and has to restart from stage 1. Buying some life insurance will give Sam the option to restart the game from the stage where he bought his insurance with the same number of heart containers and a full set of credits. However, he also registers the game difficulty setting on the policy, therefore a policy bought while playing the EASY mode will return the game to EASY mode when used, and vica versa. Sam can have many different policies, and each can be used any number of times. They are also protected from the reseting of the console, BUT IF THE CONSOLE IS TURNED OFF ALL THE POLICIES WILL BE ERASED!

To ask for a description of an object, stand infront of it and press the B button. To buy an object stand infront of it and press the Y or Start button. When you have finished, leave the shop by running off the screen to the right.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

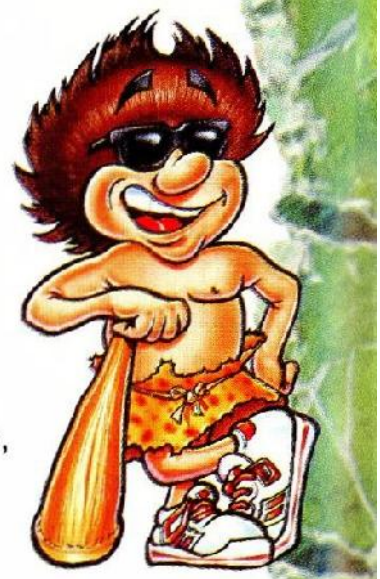
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

L'histoire

A l'origine, il n'y avait rien....

Ni four à micro-ondes, ni Gameboys, ni percepteurs....



et pourtant les humains de la tribu de Sam Grorock aimaient manger.... Ils avaient même pour habitude de manger quatre fois par jour, sauf au printemps où ils doublaient le nombre de repas car la nourriture devenait abondante.

A l'époque la vie était très dure ! Le manque de technologie moderne ne permettait pas à l'homme des cavernes moyen de travailler plus de trois heures par semaines. Le reste du temps étant employé à s'exercer aux Arts (peinture sur murs, sculpture sur os), à dormir et... à manger. Telle était la vie dans le village de notre héros.

Le village de Sam était dirigé par le chef Peticayou, père de la pulpeuse Tatiana... celle-ci était surtout appréciée pour ses qualités de gestionnaire du garde-manger de la tribu.

Toute la nourriture a été stockée et les villageois sont prêts à passer tout l'hiver à l'abri... lorsque la pire des catastrophes se produisit...

Pour commencer la partie

1) Mettez votre console hors tension (OFF).
2) Introduisez avec soin la cartouche de jeu "PREHISTORIK MAN" dans votre Super Nintendo Entertainment System.
3) Mettez la console sous tension (ON).

Après le logo Titus, la page de titre Prehistorik Man apparaît. Vous avez alors la possibilité de débuter le jeu immédiatement avec les textes en anglais en sélectionnant "GAME START" avec les FLECHES HAUT et BAS puis en appuyant sur START ou sur le BOUTON B de la manette multidirectionnelle.

Nous vous conseillons cependant de jouer avec les textes en Français en modifiant la langue dans le menu "OPTIONS".

Écran d'Option :

Le menu "OPTIONS" vous permet de personnaliser temporairement votre cartouche Prehistorik Man en modifiant les paramètres suivants :

LANGUE : ENGLISH/FRANÇAIS/DEUTSCH : Modifiez immédiatement cette option en sélectionnant FRANÇAIS pour afficher tous les textes du jeu et des menus en français (utilisez les touches droite et gauche de votre manette multidirectionnelle).

NIVEAU : FACILE/NORMAL : En mode FACILE, vous ne pourrez pas jouer plus loin que le niveau 14. Seul le mode NORMAL vous permet de finir les 23 niveaux du jeu.

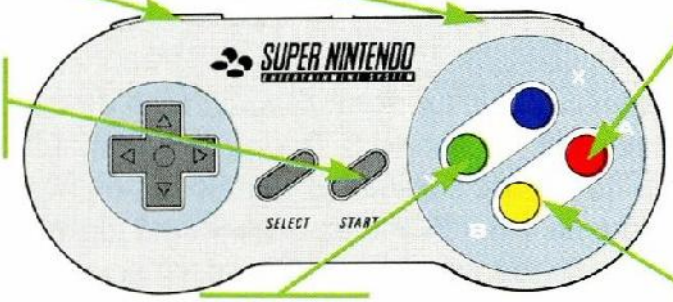
AUDIO : STÉRÉO/MONO : Si vous n'avez pas une télé stéréo, alors choisissez le Son MONO ou vous risquez de ne pas entendre tous les bruitages du jeu.

MUSIQUE : Permet d'écouter les 20 musiques du jeu (numérotées de 01 à 20). Changer d'options en bougeant vers la droite ou la gauche, puis pour écouter, appuyez sur le bouton B.

MENU : Sélectionnez MENU pour revenir à l'écran de titre.
Vous pouvez maintenant commencer le jeu en sélectionnant DÉBUT DU JEU sur la page de titre, puis en appuyant sur START ou sur le BOUTON B de la manette multidirectionnelle.

Les commandes

BOUTON L OU R:
Permettent à Sam de regarder le plus loin possible dans la direction indiquée par la manette.



BOUTON START:
Permet de mettre le jeu en pause.

BOUTON A:
Permet à Sam d'utiliser son "cri fracassant" à condition que le compteur "SHOUT" dans le coin en haut à droite de l'écran clignote

BOUTON B:
Permet de sauter (ou d'accélérer la diction des personnages qui vous parlent).

BOUTON Y:
Permet de taper. Si vous laissez le BOUTON Y enfoncé, Sam va courir au lieu de marcher. Si vous indiquez une direction diagonale vers le haut sur la manette multidirectionnelle, Sam se déplacera dans cette direction en courant, comme si LE BOUTON Y était enfoncé !

Commandes spéciales :

Pour franchir une porte ou attraper une liane, appuyez sur la FLÈCHES HAUT de la manette multidirectionnelle.

Parfois pendant le jeu, Sam devra utiliser un Delta-plane.

Pour décoller, si aucune falaise ne lui permet de s'élancer directement dans le vide, Sam doit courir pour prendre de l'élan et gonfler la toile de son engin puis sauter le plus haut possible (BOUTON B).

Pour se maintenir en l'air, Sam doit continuellement engouffrer de l'air dans sa voilure en piquant vers le bas (FLECHE vers le BAS), avant de regagner rapidement de l'altitude (FLECHE vers le haut HAUT), et ainsi de suite.... La durée de vol est illimitée à condition de respecter ce mouvement précis de balancier.

A l'époque, les voyages aériens étaient économiques, écologiques.... et très physiques !

Le tableau de bord

1 2 3 4 5

Pendant le jeu un tableau de bord est affiché au sommet de l'écran. Ce tableau de bord présente de gauche à droite les informations suivantes :

1) Le nombres de vies : Affichées à côté de la tête de Sam.... Si Sam parvient à gagner plus de 9 vies pendant le jeu, le nombre affiché restera 9.
2) Le nombre de cœurs : Les cœurs rouges représentent l'énergie qu'il reste à Sam dans sa vie en cours... Le nombre maximum de cœurs qu'il est possible d'obtenir dans le jeu est de 6. Pour y parvenir, il faut trouver des "enveloppes" vides de cœurs dissimulés dans certains niveaux.
3) Le nombre d'os : Sous le mot "BONES", est indiqué le nombre d'os que Sam a récolté en tapant ses ennemis ou récupèré sous forme de bonus.

Les os représentent l'unique monnaie accepté par les banques préhistoriques, car le dollar et le yen n'ont pas encore été inventés, et la plume de ptérodactyle n'a pas un cours assez régulier !

4) Lettres
du mot B.O.N.U.S. et AMMO :
Sam doit ramasser ces lettres au cours de son aventure.
A chaque fois qu'il y parvient, Sam se trouve transporté comme par magie dans un surprenant niveau de bonus...

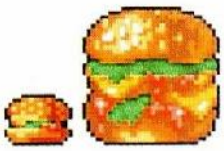
Si Sam utilise une arme autre que la massue, lors de son usage les lettres du mot BONUS disparaîssent pendant quelques instants pour afficher "AMMO" suivi d'un chiffre qui indique les munitions restantes de l'arme courante. Quand ses munitions arrivent à zéro, Sam retrouve sa massue.

5) Niveau du Cri Fracassant :
Enfin, se trouve la jauge du cri fracassant "SHOUT". Quand cette jauge clignote Sam peut pousser son terrible cri, qui fait peur à tout le monde, sauf aux boss qui sont tous sourds (essayez de demander une augmentation à votre Boss pour voir) !

Pendant les combats contre les boss, le tableau de bord change pour ne laisser apparaître que le nombre de vie, et d'énergie, ainsi que l'énergie restante du boss que Sam affronte.

Les bonus

Il y a différents types de bonus à ramasser pendant le jeu. Les plus importants sont les bonus de nourriture qu'il faut absolument ramasser pour nourrir la tribu de Sam. Il existe 2 types de bonus de nourriture ; les bonus Normaux et les Super bonus.



Les Super bonus marquent un score plus élevé et correspondent à 10 bonus Normaux.
Entre chaque niveaux, Sam passe dans la caverne du chef du village qui collecte les bonus pour ses administrés affamés et lui remet toute la nourriture qu'il a collectée.
Cette nourriture est comptée par le chef qui récompense Sam en lui remettant une vie supplémentaire tous les 100 bonus.
Il calcule également le pourcentage de bonus trouvés et ramassés par Sam pendant le niveau et commente ses résultats.

Bonus spéciaux :

Cœur :

Donne un point d'énergie supplémentaire à Sam si son niveau d'énergie n'était pas déjà au maximum.

1 UP/vie supplémentaire :
Donne une vie supplémentaire à Sam.

Enveloppe de cœur vide :
Augmente la capacité énergétique de Sam.

Panier Garni :
Donne 20 os à Sam.

Bouclier :

Rend Sam invincible tant que des étoiles sortent de son corps.

Grenade :
Élimine tous les ennemis qui sont touchés par l'onde de choc qu'elle génère.

Bombe :

Blesse tous les ennemis qui sont à l'écran. Ceux qui sont faibles, disparaîtront.

Tête de mort :
Retire un coeur à Sam lorsqu'il la touche.

Pogo-Stick, Roue de Pierre et Delta-Plane :
Fournissent un nouveau moyen de locomotion à Sam, qui remplace l'ancien s'il n'était pas déjà le même.

Super Baskets:

Sam dépose son Delta-Plane, sa Roue ou son Pogo-Stick pour les chausser et peut ainsi continuer son chemin à pied.

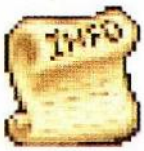
Haches, Massues, Lances, et Missile-Dinos :
Remplacent parfois avantageusement l'arme actuelle de Sam si elle n'était pas déjà la même.

La boutique

Dans certains niveaux du jeu, il y a un magasin.... Pour y pénétrer, il suffit de passer devant le panneau "SHOP" (boutique).

Voici les objets que Sam trouvera dans les boutiques :

Crédit Supplémentaire :
Donne à Sam une partie supplémentaire qu'il pourra utiliser dans l'écran de "Continue".



Information :
Sam peut acheter des informations parfois utiles, parfois inutiles.

Conseil :
Le vendeur divulguera à Sam un secret concernant le niveau en cours.

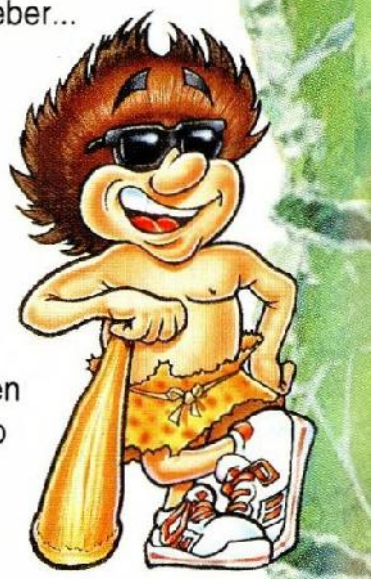
Ticket :
Le vendeur a pour habitude de voyager à travers les niveaux du pays de Prehistorik Man et ses connaissances lui permettent d'offrir à Sam un "Aller" direct pour le niveau suivant.

Assurance Vie :
Sam peut s'assurer contre le "Désastre Total". Lorsqu'il n'a plus de vie et de crédits : il doit recommencer depuis le premier niveau. En achetant une assurance vie, Sam va pouvoir recommencer le jeu depuis le niveau dans lequel il a souscrit cette assurance avec le même nombre de cœur vides, un "plein complet" de crédits et le même niveau de difficulté.

Sam peut acheter plusieurs assurances, toutes les assurances pourront être utilisées sans limites et sont conservées si le BOUTON RESET de la console est enfoncée. Mais attention, TOUTES LES ASSURANCES DE SAM SERONT PERDUES SI LA CONSOLE EST ÉTEINTE (POWER OFF).

A l'intérieur, vous pouvez demander des explications sur les trois objets à vendre (oui, que trois, les supermarchés n'existaient pas non plus, à l'époque !), en vous positionnant devant l'objet et en appuyant sur le BOUTON B. Le vendeur très prévenant vous donnera alors les informations voulues ainsi que le prix de l'article en os. Pour l'acheter, il suffit d'appuyer sur le BOUTON Y. Pour continuer votre aventure, il faut sortir du magasin par la droite.

Die Geschichte:



Am Anfang war alles wüst und leer...
Es gab weder Mikrowellenherd, noch Gameboys, noch Steuereinheber... und dennoch liebten die Menschen des Volksstammes von Sam Grorock das Essen... Sie pflegten sogar vier Mal pro Tag zu essen, ausgenommen im Frühling, wo sie die Anzahl ihrer Mahlzeiten verdoppelten, da Nahrung in Hülle und Fülle vorhanden war.
Zu dieser Zeit war das Leben sehr hart! Mangels moderner, technischer Verfahren, konnte der durchschnittliche Höhlenmensch nicht mehr als drei Stunden pro Woche arbeiten. Während der übrigen Zeit widmete er sich künstlerischen Tätigkeiten (Wandmalerei, Knochenskulptur), dem Schlaf und... dem Essen. So verlief das Leben im Dorf unseres Helden.
Der Chef von Sams Dorf war Peticayou, der Vater der wohlgenährten Tatjana... die besonders für ihre Qualitäten als Verwalterin der Speisekammer des Volksstammes geschätzt wurde.
Alle Nahrung war bereits eingelagert und die Dorfbewohner hatten sich darauf vorbereitet, den ganzen Winter in ihrem Unterschlupf zu verbringen... als die schlimmste aller Katastrophen eintrat...

Beginn einer Partie:

1) Schalten Sie Ihre Konsole ab (OFF).
2) Führen Sie sorgfältig die Spielkassette "PREHISTORIK MAN" in Ihr Super Nintendo Entertainment System ein.
3) Schalten Sie die Konsole ein (ON).

Im Anschluß an das Titus Markenzeichen erscheint die Titelseite von Prehistorik Man. Nun haben Sie die Möglichkeit das Spiel sofort mit den Texten in englischer Sprache beginnen, indem Sie mit den PFEILEN OBEN und UNTEN "GAME START" wählen und danach START oder den KNOPF B der Handbedienung drücken.

Wir empfehlen Ihnen jedoch mit den Texten in deutscher Sprache zu spielen, indem Sie im "OPTIONS" Menü die deutsche Sprache wählen.

Bildschirm "Optionen":
Das Menü "OPTIONS" erlaubt Ihnen Ihre Kassette Prehistorik Man vorübergehend persönlich zu gestalten, indem Sie folgende Parameter ändern:

SPRACHE: ENGLISH/FRANÇAIS/DEUTSCH: Ändern Sie sofort diese Option indem Sie DEUTSCH wählen, um alle Spieltexte und Menüs in deutscher Sprache anzuzeigen (benutzen Sie die Tasten "rechts" und "links" Ihrer Handbedienung).

SPIELEBENE: LEICHT/NORMAL: Im Modus LEICHT, können Sie nur bis zur Spielebene 14 gelangen. Im Modus NORMAL haben Sie die Möglichkeit alle 23 Spielebenen abzuschließen.

AUDIO: STEREO/MONO: Wenn Sie nicht über ein Fernsehgerät mit Stereoklang verfügen, wählen Sie MONO, andernfalls kann es passieren, daß Sie nicht alle Geräusche des Spieles zu hören bekommen.

MUSIK: Ermöglicht Ihnen die 20 Musikstücke des Spieles zu hören (die von 01 bis 20 numeriert sind). Zum Ändern der Optionen bewegen Sie sich nach rechts oder nach links, dann, um die Musik zu hören, drücken Sie den Knopf B.

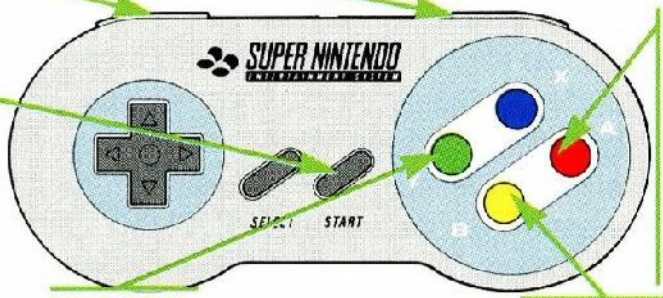
MENÜ: Wählen Sie MENÜ um zum Titelbildschirm zurückzukommen.

Jetzt können Sie mit dem Spiel beginnen, indem Sie auf der Titelseite SPIELBEGINN wählen, dann START oder den KNOPF B der Handbedienung drücken.

Die Befehle:

KNOPF L oder R:
Erlauben Sam, so weit wie möglich, in die von der Handbedienung angezeigten Richtung zu sehen.

START KNOPF:
Erlaubt es eine Spielpause einzulegen.



KNOPF A:
Erlaubt Sam, seinen "ohrenbetäubenden Schrei" auszustoßen, unter der Bedingung, daß der Zähler "SHOUT" ("SCHREI"), in der rechten oberen Ecke des Bildschirms, blinkt.

KNOPF Y:
Erlaubt Ihnen auf einen Feind einzuschlagen. Wenn Sie den KNOPF Y gedrückt halten, läuft Sam, anstatt nur zu gehen. Wenn Sie auf der Handbedienung eine diagonale Richtung nach oben anzeigen, dann läuft Sam in diese Richtung, so als wäre der KNOPF Y gedrückt!

KNOPF B:
Erlaubt Ihnen zu springen (oder die Sprachgeschwindigkeit der Gestalten zu erhöhen, die zu Ihnen reden).

Spezialbefehle:

Zum Überschreiten einer Türschwelle oder zum Fassen einer Liane, drücken Sie auf der Handbedienung den PFEIL "OBEN".

Manchmal muß Sam während des Spieles einen Drachenflieger benutzen.

Wenn ihm nicht eine Felswand erlaubt, sich direkt in die Tiefe zu stürzen, muß Sam zum Abfliegen anlaufen und die Leinwand seiner Flugmaschine vom Wind aufblähen lassen, um dann so hoch wie möglich kommen zu können (KNOPF B).

Um sich in der Luft halten zu können, muß Sam ständig darauf achten den Wind in die Segel zu bringen, indem er in den Sturzflug geht (PFEIL nach UNTEN), um danach rasch wieder an Höhe zu gewinnen (PFEIL nach OBEN), und so weiter... Die Dauer des Fluges ist unbeschränkt, unter der Bedingung, daß diese Pendelbewegung präzise durchgeführt wird.

Zu dieser Zeit waren Flugreisen sehr kostengünstig, umweltfreundlich... und physisch sehr anspruchsvoll!

Das Instrumentenbrett:

1 2 3 4 5

Während des Spieles wird im oberen Teil des Bildschirms ein Instrumentenbrett eingeblendet. Es enthält, von links nach rechts, folgende Informationen:

1) Die Anzahl der Leben: Sie sind neben Sams Kopf angezeigt... Wenn es Sam gelingt, während des Spieles mehr als 9 Leben zu gewinnen, bleibt die angezeigte Anzahl auf 9 stehen.
2) Die Anzahl der Herzen: Die roten Herzen stellen die Energie dar, die Sam im laufenden Leben noch zur Verfügung steht... Die maximale, im Spiel erreichbare Anzahl von Herzen beträgt 6. Um diese Menge zu erreichen, müssen die auf bestimmten Spielebenen versteckten, leeren "Hüllen" der Herzen gefunden werden.
3) Die Anzahl der Knochen: Unter dem Wort "KNOCHEN" steht die Anzahl von Knochen, die Sam bei einem Sieg über seine Feinde gewonnen hat, oder die er in Form von Bonuspunkten sammeln konnte.

Die Knochen sind das einzige, in den prähistorischen Banken akzeptierte Zahlungsmittel, da der Dollar und das Yen noch nicht erfunden waren, und da der Kurs der Pterodaktylusfedern noch nicht ausgeglichen genug ist!

4) Buchstaben der Worte B.O.N.U.S und AMMO: Sam soll diese Buchstaben im Laufe seiner Abenteuer einsammeln. Jedes Mal, wenn es ihm gelingt, gelangt er, wie von Zaubererhand, in eine Bonusebene voller Überraschungen... .

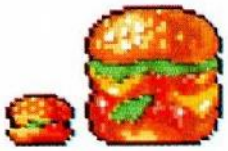
Immer wenn Sam anstatt der Keule eine andere Waffe benutzt, verschwinden während deren Verwendung die Buchstaben des Wortes BONUS und werden einige Augenblicke lang durch "AMMO" ersetzt, gefolgt von einer Ziffer, die die restlichen Munitionen der üblichen Waffe anzeigt. Sobald die Munitionen auf Null stehen, findet Sam wieder seine Keule vor.

5) Ebene des ohrenbetäubenden Schreies: Schließlich ist da der Meßstab für den ohrenbetäubenden Schrei "SHOUT". Wenn dieser Meßstab blinkt, kann Sam seinen ohrenbetäubenden Schrei ausstoßen, der Allen Schrecken einjagt, mit Ausnahme der Chefs, die alle taub sind (um es zu überprüfen, versuchen Sie doch Ihren Boss um eine Gehaltserhöhung zu bitten!).

Während der Kämpfe gegen die Chefs, ändern sich die Anzeigen auf dem Instrumentenbrett: es wird nur die Anzahl von Leben angegeben und die Anzahl von Energiewerten, sowie die Restenergie des Chefs, mit dem Sam kämpft.

Die Bonuspunkte:

Während des Spieles können verschiedene Arten von Bonuspunkten eingesammelt werden. Die wichtigsten davon sind die Bonuspunkte für die Nahrungsmittel, die man benötigt um Sams Volksstamm zu ernähren. Es gibt zwei verschiedene Bonuspunkte für die Nahrungsmittel: den Normalbonus und den Superbonus.



Der Superbonus führen zu einem höheren Spielergebnis und hat den Wert von 10 Normalbonuspunkten.

Zwischen den einzelnen Spielebenen muß Sam die Höhle des Dorfobersten aufsuchen, der die Bonuspunkte für seine hungrigen Mitbürger sammelt, um ihm die ganze, eingeholte Nahrung zu übergeben.

Das Oberhaupt zählt die Nahrungsmittel und zeichnet Sam aus, indem er im für je 100 Bonuspunkte ein zusätzliches Leben überreicht.

Er berechnet auch die Quote der Bonuspunkte, die Sam auf der entsprechenden Spielebene gefunden und eingesammelt hat, und kommentiert die Ergebnisse.

Spezialbonus:

Herz:
Bringt Sam einen zusätzlichen Energiepunkt ein, falls seine Energieebene nicht bereits den Höchstwert erreicht hat.

1 UP/zusätzliches Leben:
Bringt Sam ein zusätzliches Leben ein.

Leere Herzhülle:
Erhöht Sams Energie.

Gefüllter Korb:
Bringt Sam 20 Knochen ein.

Schild:
Macht Sam unbesiegbar, solange Sterne aus seinem Körper austreten.

Granate:
Entfernt alle Feinde, die von der Stoßwelle der Granate berührt werden.

Bombe:
Verletzt alle Feinde, die auf dem Bildschirm sichtbar sind. Die Schwachen darunter verschwinden endgültig.

Totenkopf:
Sam verliert ein Herz, wenn er ihn berührt.

Pogo-Stick, Steinrad und Drachenflieger:
Liefert Sam ein neues Transportmittel, das das alte ersetzt, wenn es nicht bereits das selbe war.

Super Baskets:
Sam stellt seinen Drachenflieger, sein Rad oder seinen Pogo-Stick ab und nimmt die Schuhe um seinen Weg zu Fuß fortzusetzen.

Beile, Keulen, Lanzen und Dino-Rakete:
Ersetzen manchmal vorteilhaft die zu diesem Zeitpunkt von Sam benutzte Waffe, wenn es nicht bereits die selbe war.

Die Boutique:

Auf bestimmten Spielebenen gibt es einen Laden... Um eintreten zu können, genügt es an der Tafel "SHOP" vorbeizugehen (Boutique).

Sam wird in den Boutiquen folgende Objekte vorfinden:

Zusatzkredit:
Bringt Sam eine zusätzliche Partie ein, die er im Bildschirm "Fortsetzung" benutzen kann.

Information:
Sam kann Informationen kaufen, die manchmal nützlich sind, und manchmal auch nicht.

Beratung:
Der Verkäufer verrät Sam ein Geheimnis bezüglich der laufenden Spielebene.

Fahrschein:
Der Verkäufer reist üblicherweise durch alle Spielebenen des Landes von Prehistorik Man, und seine Kenntnisse geben ihm die Möglichkeit, Sam einen Fahrschein für die direkte Hinreise in die nächste Spielebene zu schenken.

Lebensversicherung:
Sam kann sich gegen die "Gesamtkatastrophe" versichern. Wenn er über kein Leben und keinen Kredit mehr verfügt, muß er erneut auf der ersten Spielebene beginnen. Wenn Sam jedoch eine Lebensversicherung aufnimmt, kann er das Spiel auf der Ebene fortsetzen, auf dem er die Versicherung abgeschlossen hat, und zwar mit der gleichen Anzahl von leeren Herzen, einer "kompletten Ladung" von Krediten und mit dem gleichen Schwierigkeitsgrad.
Sam kann mehrere Versicherungen abschließen, die alle unbegrenzt verwendet werden können und aufbewahrt werden, wenn der RESET KNOPF der Konsole gedrückt gehalten wird. Aber Achtung, beim ABSCHALTEN DER KONSOLE (POWER OFF) GEHEN ALLE VERSICHERUNGEN SAMS VERLOREN.

Im Inneren können Sie über die drei zum Verkauf stehenden Objekte Informationen erhalten (ja, ja, nur drei, denn zu dieser Zeit gab es noch keine Supermärkte). Dazu müssen Sie vor das Objekt kommen und den KNOPF B drücken. Der sehr zuvorkommende Verkäufer wird Ihnen dann alle gewünschten Erklärungen geben und Ihnen den Preis des Artikels in Knochen angeben. Um einzukaufen, brauchen Sie nur den KNOPF Y zu drücken. Um Ihr Abenteuer dann weiterzuführen, müssen Sie auf der rechten Seite aus dem Laden gehen.

La historia

En el origen no había nada...
Ni hornos microondas, ni Gameboys, ni recaudadores de impuestos...
Y sin embargo a los humanos de la tribu de Sam Crorock les gustaba comer... Tenían incluso la costumbre de comer cuatro veces al día, excepto en primavera, en la que doblaban el número de comidas, pues los alimentos eran entonces abundantes.

¡En aquella época la vida era muy dura! La ausencia de tecnología moderna no permitía al hombre de las cavernas los medios de trabajar más de tres horas por semana. El resto del tiempo lo empleaban en ejercer las Artes (pinturas en las paredes, esculturas de hueso), dormir... y comer. Esta era la vida en el poblado de nuestro héroe.
El poblado de Sam estaba gobernado por le jefe Peticayou, padre de la pulposa Tatiana... apreciada sobre todo por sus cualidades de administradora de la despensa de la tribu.
Todos los alimentos habían sido almacenados y los habitantes del pueblo se disponían a pasar todo el invierno al abrigo... Cuando se produjo la peor de las catástrofes.

Para comenzar la partida

1) Pon la consola fuera de tensión (OFF)
2) Introduce cuidadosamente el cartucho de juego "Preshistorik Man" en el Super Nitendo Entertainemnt System.
3) Pon la consola en tensión (ON)

Después del logotipo Titus, aparece la página del título: PREHISTORIK MAN. Tienes entonces la posibilidad de empeza el juego inmediatamente con los textos en inglés accionando "Game start" con las flechas arriba y abajo, y pulsando luego START o el BOTON B de la palanca de mando multidireccional.

Te aconsejamos sin embargo que juegues con los textos en español, modificando el idioma en el menú "OPCIONES".

Pantalla de Opciones :

El menú "OPCIONES" permite personalizar el cartucho PREHISTORIK MAN, modificando los siguientes parámetros :

IDIOMA : INGLES/FRANCES/ALEMAN/ESPAÑOL : Modifica inmediatamente esta opción seleccionando ESPAÑOL, para visualizar todos los textos del juego y de los menús en español (utiliza la tecla derecha e izquierda de tu palanca multidireccional).

NIVEL : FACILE/NORMAL. : En modo FACILE no puedes ir más allá del nivel 14. Unicamente el modo NORMAL te permitirá terminar los 23 niveles del juego.

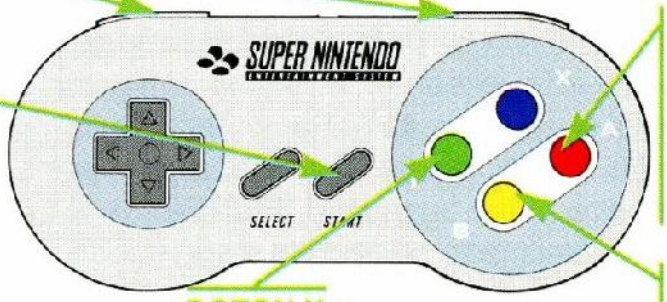
AUDIO : ESTEREO/MONO : Si no tienes un aparato de televisión estereofónico, escoge el sonido MONO, en el que posiblemente no escucharas todos los ruidos del juego.

MUSICA : Permite escuchar 20 fragmentos de música del juego (numerados de 01 a 20) Cambia de opciones moviendo hacia derecha o izquierda, pulsando luego el Botón B para escuchar.

MENU : Selecciona MENU para volver a la pantalla del título. Puedes ahora comenzar el juego seleccionando PRINCIPIO DEL JUEGO en la página del título, luego pulsando START o el BOTON B de la palanca multidireccional.

Los mandos

BOTONES L o R :
Permite a Sam mirar lo más lejos posible en la dirección indicada por la palanca.



BOTON START :
Permite hacer una pausa en el juego.

BOTON A :
Permite a Sam lanzar su "grito escalofriante", a condición que el contador "SHOUT" parpadee en la esquina superior de la pantalla.

BOTON B :
Permite saltar (o acelerar la dicción de los personajes que te hablan).

BOTON Y :
Permite teclear. Si mantienes la presión sobre el botOn Y Sam va a correr en lugar de caminar. Si utilizas una dirección diagonal hacia lo alto con la palanca multidireccional Sam se desplazará corriendo en esa dirección, ¡como si el BOTON Y estuviese presionado!

Mandos especiales :

Para franquear una puerta o atrapar una liana, pulsa la FLECHA ARRIBA de la palanca multidireccional.

Algunas veces, durante el juego, Sam deberá utilizar un Delta-plano.

Para despegar, si no hay ningún acantilado que le permita lanzarse directamente al vacío, Sam debe correr para tomar impulso e hinchar la vela de su aparato y luego saltar lo más alto posible (BOTON B).

Para mantenerse en el aire, Sam debe conseguir que el aire hinche su vela constantemente, lanzándose en picado hacia abajo (FLECHA hacia ABAJO), antes de conseguir rápidamente ganar altura (FLECHA hacia ARRIBA) y así sucesivamente... La duración del vuelo es ilimitada, a condición de respetar este movimiento preciso de balancín.

En aquella época los viajes aéreos era económicos, ecológicos... ¡y muy físicos!

Tablero de mandos

Durante el juego puede visualizarse un tablero de mandos en la parte superior de la pantalla. Este cuadro de mandos presenta las siguientes informaciones, de izquierda a derecha :

1) El número de vidas : Visualizadas al lado de la cabeza de Sam... Si Sam consigue ganar más de 9 vidas durante el juego, el número visualizado será 9.
2) El número de corazones : Los corazones rojos representan la energía que le queda a Sam en su vida presente... El número máximo de corazones que es posible obtener en el juego es de 6. Para conseguirlo hay que hallar las "envolturas" vacías de corazones disimuladas en ciertos niveles.
3) El número de huesos : Bajo la palabra "BONES" se indica el número de huesos que Sam ha recogido golpeando a sus enemigos o recuperado en forma de primas.

El hueso representa la única moneda aceptada por los bancos prehistóricos, pues el dólar y el yen todavía no se habían inventado, ¡y la pluma de pterodáctilo no tenía una cotización suficientemente regular!

4) Letras de la palabra B.O.N.U.S. y AMMO :

Sam debe recoger estas letras en el curso de su aventura. Cada vez que lo consigue se ve transportado, como por arte de magia a u sorprendente nivel de primas...

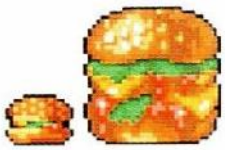
Si Sam utiliza un arma distinta a la maza, durante su uso las letras de la palabra BONUS desaparecen durante algunos instantes y aparece en la pantalla la palabra "AMMO", seguida de un número que indica las municiones que le quedan del arma corriente. Cuando estas municiones llegan a cero, Sam recupera su maza.

5) Nivel del Grito Escalofriante : Finalmente existe el indicador del grito escalofriante "SHOUT". Cuando este indicador parpadea, Sam puede lanzar su terrible grito que aterroriza a todo el mundo, excepto a los boss (jefes), que son todos sordos (¡trata de pedir un aumento de sueldo a tu jefe, a ver que pasa!).

Durante los combates contra los jefes, el tablero de mandos cambia, no dejando ver más que el nombre de vida y de energía, así como la energía que le resta al jefe al que se enfrenta Sam.

Las primas

Durante el juego se pueden obtener distintos tipos de primas. Las más importantes son las primas de comida que hay que recoger sin falta para alimentar a la tribu de Sam. Existen 2 tipos de primas de alimento ; las primas Normales y las Superprimas.



Las superprimas obtienen una puntuación más elevada y corresponden a 10 Primas Normales.

Entre cada nivel, Sam pasa a la caverna del jefe del poblado que recauda las primas para sus administrados hambrientos y le entrega todo el alimento que ha encontrado.

El jefe cuenta todo l alimento y recompensa a Sam dándole una vida suplementaria cada 100 primas.

El jefe calcula igualmente el porcentaje de primas encontradas y recogidas por Sam durante el nivel y comenta sus resultados.

Primas especiales :

Corazón :
Da un punto de energía suplementaria a Sam si su nivel no estaba ya al máximo.

1 UP/vida suplementaria :
Da una vida suplementaria a Sam.

Envoltura de corazón vacía :
Aumenta la capacidad energética de Sam.

Cesto lleno :
Da 20 huesos a Sam.

Escudo :
Hace a Sam invencible mientras brotan estrellas de su cuerpo.

Granada :
Elimina a todos los enemigos tocados por la onda de choque que genera.

Bomba :
Hiere a todos los enemigos que hay en la pantalla. Los más débiles desaparecerán.

Calavera :
Retira un corazón a Sam cuando éste la toca.

Pogo-Sick, Rueda de Piedra y Delta-plano :
Proporcionan un nuevo método de locomoción a Sam, que sustituye al antiguo, si no era ya el mismo.

Súper zapatillas :
Sam se desprende de su Delta-Plano, su Rueda o su Pogo-Stick para calzar las zapatillas de tenis y continuar su camino a pie.

Hachas, Mazas, Lanzas y Misil-Dinos :
Reemplazan a veces con ventaja el arma actual de Sam, si no era ya esa misma.

La tienda

En ciertos niveles de juego hay una tienda... Para entrar en ella basta con pasar delante del cartel "SHOP" (tienda).

Estos son los objetos que Sam encontrará en las tiendas :

Crédito suplementario :
Proporciona a Sam una partida suplementaria que podrá utilizar en la pantalla de "Continúa".

Información :
Sam puede comprar las informaciones, a veces útiles, a veces inútiles.

Consejo :
El vendedor divulgará a Sam un secreto referente al nivel en curso.

Billete :
El vendedor tiene la costumbre de viajar a través de los niveles del país de Prehistorik Man y sus conocimiento le permitirán proporcionar a Sam un "billete de ida" directo para el nivel siguiente.

Seguro de vida :
Sam puede asegurarse contra el "Desastre Total". Cuando no tiene ya vida ni créditos debe volver a empezar desde el primer nivel. Si compra un seguro de vida, Sam va a poder volver a comenzar el juego desde el mismo nivel en el que suscribió ese seguro de vida, con el mismo número de corazones vacíos, un "pleno completo" de créditos y el mismo nivel de dificultad.

Sam puede comprar varios seguros, todos los seguros podrán ser utilizados sin límites y serán conservados si el BotOn RESET de la consola está presionado. Pero cuidado, Sam perderá todos los seguros si la consola esta apagada (POWER OFF).

En el interior, puedes pedir explicaciones sobre los tres objetos a vender (sí, únicamente tres, ¡los supermercados todavía no existían en aquella época!), colocándote delante del objeto y pulsando el BOTON B. El vendedor, muy amable, te dará entonces las informaciones deseadas así como el precio del artículo en huesos. Para comprarlo le basta con pulsar el BOTON Y. Para continuar tu aventura, hay que salir de la tienda por la derecha.

La storia

In principio non c'era niente...
Né forno a microonde, né Gameboy, né strumenti di percezione... ma ciononostante, gli umani appartenenti alla tribù di Dam Grorock amavano mangiare... Avevano preso l'abitudine di mangiare sino a quattro volte al giorno, all'infuori della primavera quando, data l'abbondanza del cibo, raddoppiavano il numero dei pasti.
In quel tempo la vita era assai dura! La mancanza delle tecnologie moderne non consentiva all'uomo delle caverne medio di lavorare più di tre ore alla settimana. Il resto del suo tempo lo trascorreva ad esercitarsi nelle Arti (la pittura murale, la scultura di ossa), a dormire e... a mangiare. Ecco come si svolgeva la vita dei nostri eroi nel loro villaggio.
Alla testa del villaggio di Sam era il capo Peticayou, padre della formosa Tatiana... apprezzata soprattutto per le sue funzioni di amministratrice del magazzino delle derrate alimentari della tribù.
Tutte le derrate alimentari erano state messe al riparo e gli abitanti del villaggio erano pronti ad affrontare l'inverno al sicuro... quando sopraggiunse la peggiore delle catastrofi...

Iniziare la partita

1) Spegni la tua console (OFF).
2) Introduci con cura la cartuccia del gioco "PREHISTORIK MAN" nel tua Super Nintendo Entertainment System.
3) Riaccendi la console (ON).

Dopo il logo Titus appare la videata di testa di Prehistorik Man. A questo punto puoi iniziare subito la partita con i testi in inglese. Per fare ciò basta selezionare "GAME START" servendoti delle FRECCE IN ALTO e IN BASSO e premendo quindi su START o sul PULSANTE B della leva multidirezionale.

Ti consigliamo tuttavia di giocare con i testi italiani: per fare ciò basta modificare la lingua nel menu "OPTIONS".

Videata delle Opzioni:

Il menu "OPTIONS" consente di personalizzare temporaneamente la cartuccia Prehistorik Man modificandone i parametri seguenti:

LINGUA: ENGLISH/FRANÇAIS/DEUTSCH/ITALIANO: Modifica immediatamente l'opzione selezionando ITALIANO per fare apparire tutti i testi del gioco e delle videate in italiano (utilizza i pulsanti a destra e a sinistra della leva multidirezionale).

LIVELLO: FACILE/NORMALE: In modo FACILE non si può andare oltre il 14° livello del gioco. In modo NORMALE si possono terminare tutti e 23 i livelli del gioco.

AUDIO: STEREO/MONO: Se non hai una televisione stereo, scegli allora il suono MONO per evitare di sentire i rumori del gioco.

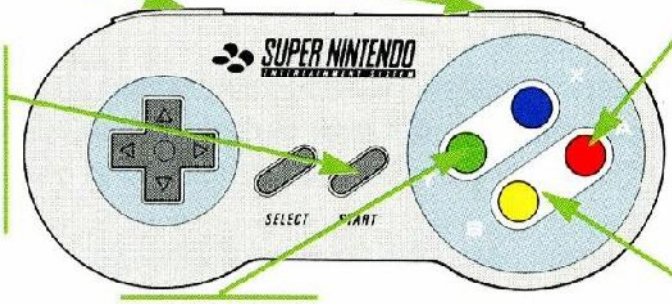
MUSICA: Consente di ascoltare i 20 brani musicali del gioco (numerati da 01 a 20). Per scegliere l'opzione, spostati a destra o a sinistra, poi, per ascoltare, premi sul pulsante B.

MENU: Seleziona MENU per tornare alla videata di testa.

Puoi riprendere il gioco selezionando INIZIO DEL GIOCO sulla videata e quindi premendo su START o sul PULSANTE B della leva multidirezionale.

I comandi

PULSANTI L o R:
Consentono a Sam di guardare più lontanamente possibile nella direzione indicata dalla leva.



PULSANTE START:
Consente di introdurre una pausa di gioco.

PULSANTE A:
Consente a Sam di utilizzare il suo "grido sconquassante" a condizione che il contatore "SHOUT" nell'angolo in alto a destra dello schermo sia lampeggiante.

PULSANTE B:
Consente di saltare (o di accelerare la dizione dei personaggi che ti parlano).

PULSANTE Y:
Permette di marciare. Tenendo premuto il PULSANTE Y, Sam corre invece di camminare. Indicando con la leva multidirezionale una direzione diagonale verso l'alto, Sam si sposterà in questa direzione correndo come se il PULSANTE Y fosse premuto!

Comandi speciali:

Per varcare una porta o afferrare una liana, premi sulla FRECCIA IN ALTO della leva multidirezionale.

Nel corso del gioco, Sam dovrà servirsi a volte di un Deltaplano.

Per decollare, in mancanza di falesie da cui lanciarsi direttamente nel vuoto, Sam deve correre per prendere la rincorsa necessaria e gonfiare la vela del suo apparecchio e quindi saltare più in alto possibile (PULSANTE B).

Per mantenersi in aria, Sam deve continuamente soffiare l'aria nelle sue vele compiendo un movimento alternato di discesa in picchiata verso il basso (FRECCIA verso il BASSO) per poi riprendere quota (FRECCIA verso l'ALTO), e così di seguito... La durata di volo è illimitata purchè venga rispettato questo preciso movimento di bilanciere.

In quel tempo, i voli aerei erano economici, ecologici... e molto "fisici"!

Il Quadro di Bordo

1 2 3 4 5

Durante il gioco appare in cima allo schermo un quadro di bordo. Questo quadro presenta da sinistra a destra le seguenti informazioni:

1) Numero delle vite:

Appaiono subito a destra della testa di Sam... Se Sam riesce a vincere più di 9 vite durante il gioco, il numero visualizzato resterà 9.

2) Numero dei cuori:

I cuori rossi rappresentano l'energia restante alla vita attuale di Sam... Si possono ottenere un massimo di 6 cuori nel gioco. A tale scopo occorre trovare "contenitori" vuoti di cuori che sono nascosti in certi livelli.

3) Numero delle ossa:

"BONES" indica il numero di ossa che Sam avrà raccolto colpendo i nemici o ricuperandole sotto forma di Bonus.

Le ossa sono l'unica moneta accettata nelle banche preistoriche: infatti, il dollaro ed il yen non sono ancora stati inventati ed il corso della piuma del pterodattilo non è sufficientemente costante!

4) Lettere della parola B.O.N.U.S. e AMMO:

Sam deve riunire queste lettere durante la sua avventura. Ogni qualvolta riesce a trovarne una, si trova trasportato come per magia ad un sorprendente livello di bonus...

Se al posto della clava Sam utilizza un'altra arma, le lettere della parola BONUS scompaiono per qualche istante ed appare la scritta "AMMO" seguita da un numero che indica le munizioni che restano all'arma attuale. Quando queste arrivano a zero, Sam si ritrova con la sua clava.

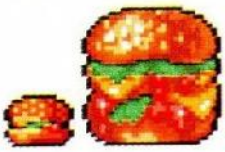
5) Livello del Grido Sconquassante:

Ecco finalmente l'indicatore del grido sconquassante "SHOUT". Al lampeggiare di questo indicatore, Sam può intonare il suo terribile grido che terrorizza tutti all'infuori dei boss che sono tutti sordi (chiedete un aumento al vostro Boss e vedrete!).

Durante il combattimento contro i boss, il quadro di bordo cambia e visualizza il numero delle vite e la quantità di energia e in particolar modo la quantità di energia che resta al boss che Sam affronta.

I Bonus

Durante il gioco si presentano diversi tipi di bonus. I più importanti sono quelli alimentari che vanno assolutamente raccolti per nutrire la tribù di Sam. Esistono 2 tipi di bonus alimentari: i bonus Normali ed i Super bonus.



I Super bonus hanno un valore superiore e corrispondono infatti a 10 bonus Normali.

Tra ciascun livello e l'altro, Sam passa nella caverna del capo del villaggio che raccoglie i bonus per gli abitanti affamati e gli consegna tutto il cibo che ha raccolto.

Il capo conta il cibo e ricompensa Sam dandogli una via supplementare per ogni 100 bonus.

Egli calcola inoltre la percentuale di bonus trovati e raccolti da Sam in un dato livello e ne commenta i risultati.

Buoni speciali:

Cuore:
Se l'energia di Sam non è più al massimo, il cuore gli dà un punto di energia in più.

1 UP/vita supplementare:
Dà a Sam una vita supplementare.

Contenitore di cuore vuoto:
Aumenta la capacità energetica di Sam.

Cestino guarnito:
Dà a Sam 20 ossa.

Scudo:
Rende Sam invincibile fintanto che il suo corpo sprigiona stelle.

Granata:
Elimina tutti i nemici che vengono colpiti dall'ondata dell'urto provocato.

Bomba:
Ferisce tutti i nemici che si trovano sullo schermo. I nemici più deboli scompariranno.

Teschio:
Toccandolo, Sam ci rimette un cuore.

Pogo-Stick, Ruota di Pietra e Deltaplano
Offrono a Sam un altro mezzo di locomozione in sostituzione di quello precedente (se era diverso).

Super Basket:
Sam lascia il Deltaplano, la sua Ruota o il suo Pogo-Stick per indossarli e continuare così il suo percorso a piedi.

Asce, Clave, Lance e Missili-Dino:
A volte si sostituiscono vantaggiosamente all'arma attuale di Sam (se è diversa).

Il Negozio

A certi livelli del gioco c'è un negozio... per accedervi, basta passare davanti al cartello "SHOP" (negozio).

Ecco gli oggetti che Sam troverà nei negozi:

Credito Supplementare:
Dà a Sam una partita supplementare che potrà utilizzare sulla videata "Continua".

Informazioni:
Sam può acquistare informazioni a volte utili, a volte completamente inutili.

Consigli:
Il venditore svelerà a Sam un segreto relativo al livello attuale nel quale si trova.

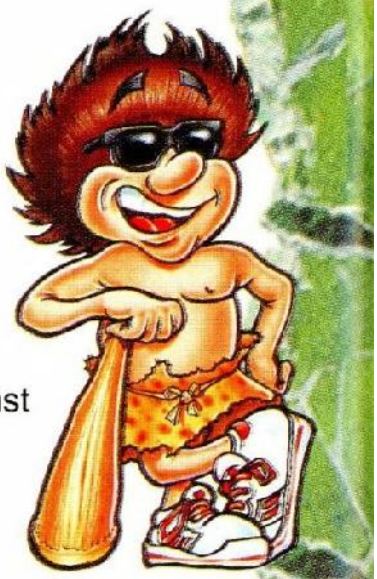
Ticket:
Il venditore ha l'abitudine di viaggiare attraverso i livelli del paese di Prehistorik Man e grazie alle sue conoscenze è in grado di offrire a Sam una "Andata" diretta al livello successivo.

Assicurazione Vita:
Sam può assicurarsi contro il "Disastro Totale". Quando si ritrova senza più vita o crediti, deve riprendere al primo livello.
L'acquisto di una assicurazione vita permette a Sam di riprendere il gioco al livello al quale ha sottoscritto tale assicurazione e con lo stesso numero di cuori vuoti, un "pieno completo" di crediti e lo stesso livello di difficoltà.
Sam può acquistare diverse assicurazioni; tutte le assicurazioni possono essere utilizzate senza restrizioni e si conservano tenendo premuto il PULSANTE RESET della console. Ma attenzione, SE SPEGNETE LA CONSOLE (POWER OFF), SAM PERDE TUTTE LE ASSICURAZIONI CHE HA.

All'interno potete chiedere spiegazioni circa i tre oggetti in vendita (certo, solo tre, in quei tempi il supermercato non esisteva ancora!): per fare ciò, posizonatevi davanti all'oggetto e premete sul PULSANTE B. Premuroso, il venditore vi darà tutte le informazioni richieste insieme al prezzo dell'articolo in osso. Per acquistarlo basterà premere sul PULSANTE Y. Per continuare l'avventura, bisogna uscire dal negozio a destra.

De Geschiedenis

In den beginne was er niets...
Geen magnetronovens, geen Gameboys, geen belastingontvangers...
en toch hielden de mensen van de stam van Sam Grorock van lekker eten... Ze waren zelfs gewend vier keer per dag te eten, behalve in het voorjaar; dan verdubbelden ze het aantal maaltijden omdat er dan voedsel in overvloed was.
In die tijd was het leven erg zwaar ! Het gebrek aan moderne technologie maakte dat de holbewoners gemiddeld niet meer dan drie uur per week konden werken.
De rest van de tijd werd besteed aan het beoefenen van Kunst (muurschilderingen, botschilderingen), aan slapen en... aan eten. Zo verliep het leven in het dorpje van onze held.
Het dorp van Sam werd bestuurd door het stamhoofd Peticayou, de vader van de vlezige Tatiana... die vooral werd gewaardeerd om haar bekwaamheid in het beheren van de voedselvoorraad van de stam.
Al het voedsel is opgeslagen en de dorpsbewoners bereiden zich voor om de winter goed beschut en onbezorgd door te brengen, wanneer zich een verschrikkelijk ramp voordoet....



Om het spel te beginnen

1) Zet je spelcomputer uit (OFF).
2) Plaats de spelcassette "PREHISTORIK MAN" voorzichtig in je Super Nintendo Entertainment System.
3) Zet je spelcomputer aan (ON).

Na het Titus logo verschijnt de titel Prehistorik Man. Je kunt het spel dan onmiddellijk beginnen met de Engelse tekst door met de PIJLEN BOVEN en ONDER "GAME START" te kiezen en vervolgens op START of op de B KNOP van de vierpuntsdruktoets te drukken.

Wij raden je echter aan in het Nederlands te spelen door de taal te veranderen in het "OPTIONS" menu.

Optiescherm :

Met het "OPTIONS" menu kun je je spelcassette Prehistorik Man tijdelijk een persoonlijk tintje geven door de volgende parameters te wijzigen :

TAAL : ENGELS/FRANS/DUITS/NEDERLANDS

Pas deze optie onmiddellijk aan door NEDERLANDS te kiezen waardoor alle spelteksten en menu's in het Nederlands zullen verschijnen (gebruik hiervoor de knoppen rechts en links van de vierpuntsdruktoets).

NIVEAU : EENVOUDIG/NORMAAL Wanneer je kiest voor EENVOUDIG kun je niet verder spelen dan niveau 14. Alleen met de speelwijze NORMAAL kunnen alle 23 spelniveaus worden afgewerkt.

AUDIO : STEREO/MONO Als je geen stereo televisie hebt, moet je MONO kiezen anders kan het zijn dat je niet alle geluiden van het spel kunt horen.

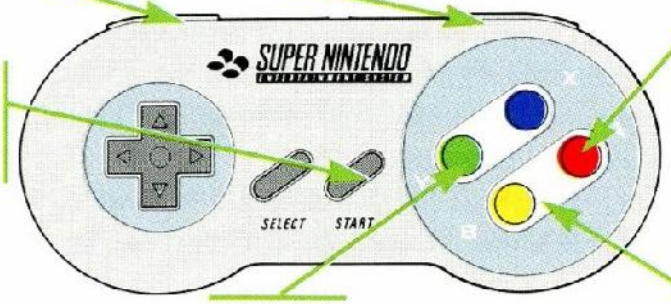
MUZIEK : Hiermee kun je de 20 muziekdeunen van het spel beluisteren (genummerd van 01 t/m 20). Verander de opties door naar links of rechts te bewegen. Om te luisteren moet je op de B knop drukken.

MENU : Kies MENU om terug te keren naar het titelscherm.

Nu kun je het spel starten door op de titelpagina BEGIN VAN HET SPEL te kiezen en vervolgens op START of op de B KNOP van de vierpuntsdruktoets te drukken.

Besturing

L of R KNOP :
Deze stellen Sam in staat zo ver mogelijk te kijken in de door de vierpuntsdruktoets aangegeven richting.



START KNOP :
Hiermee kun je het spel even in de pauzestand.

A KNOP :
Hiermee kan Sam zijn "oorverdovende kreet" slaken, op voorwaarde dat de "SHOUT" teller rechts bovenaan het scherm knippert.

B KNOP :
Hiermee kun je springen (of de spraak versnellen van de figuren die tegen je praten).

Y KNOP :
Hiermee kun je slaan. Als je de Y KNOP ingedrukt laat, gaat Sam rennen in plaats van lopen. Als je op de vierpuntsdruktoets een diagonale richting naar boven aangeeft, zal Sam in die richting rennen, alsof je de Y KNOP ingedrukt hield !

Spéciale besturing :

Om een deur binnen te gaan of een liaan te grijpen, moet je op de PIJL OMHOOG van je vierpuntsdruktoets drukken.

Tijdens het spel moet Sam soms zijn Deltavlieger gebruiken.

Als er geen steile berghelling is om van af te springen, moet Sam rennen om vaart te krijgen en het zeil te doen opbollen en vervolgens zo hoog mogelijk springen (KNOP B).

Om in de lucht te blijven, moet Sam voortdurend lucht in zijn zeil vangen door duikvluchten te maken (PIJL OMLAAG) en dan weer snel hoogte te winnen (PIJL OMHOOG), en zo voort.... Zo'n vlucht kan onbeperkt duren als hij maar nauwkeurig deze op en neergaande beweging blijft maken.

In die tijd waren vliegreizen goedkoop, milieuvriendelijk... en lichamelijk zeer inspannend !

Tijdens het spel is bovenaan het scherm een dashboard zichtbaar. Dit verschaft, van links naar rechts, de volgende informatie :

1) Aantal levens : Dit staat aangegeven naast het hoofd van Sam... Als Sam erin slaagt tijdens het spel méér dan 9 levens te vergaren, blijft het getal toch op 9 staan.
2) Aantal harten : De rode harten staan voor de energie die Sam nog heeft in zijn huidige leven... Het maximum aantal harten dat in het spel behaald kan worden is 6. Daarvoor moet je lege "hart-omhulsels" vinden die op de verschillende niveaus zijn verborgen.
3) Aantal botten : Onder het woord "BONES" staat het aantal vermeld van de botten die Sam heeft verzameld door zijn vijanden te slaan of die hij als bonus heeft gekregen.

Botten zijn het enige betaalmiddel dat wordt geaccepteerd door de prehistorische banken, want de dollar en de yen zijn nog niet uitgevonden en de koers van de veer van de pterodactylus is te zeer aan schommelingen onderhevig !

4) Letters van het woord B.O.N.U.S. en AMMO : Deze letters moet Sam tijdens zijn avontuur oprapen. Telkens als hij daarin slaagt wordt Sam als bij toverslag vervoerd naar een verrassend bonusniveau...

Tijdens het gebruik door Sam van een ander wapen dan de knots, verdwijnen de letters van het woord BONUS tijdelijk van het scherm om plaats te maken voor de vermelding "AMMO", gevolgd door een getal dat aangeeft hoeveel munite er nog over is voor het wapen dat hij in gebruik heeft. Wanneer die munitie op is, krijgt Sam zijn knots weer terug.

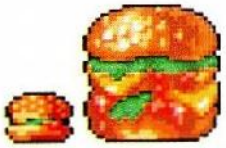
5) Niveau van de oorverdovende kreet :

Tenslotte is er de graadmeter van de oorverdovende kreet "SHOUT". Wanneer deze meter knippert, kan Sam een ijselijke kreet slaken, waarvooe iedereen bang is, behalve de bazen (bosses) die stokdoof zijn (probeer maar eens een loonsverhoging vragen aan jouw Boss om te zien of dat inderdaad zo is) !

Tijdens de gevechten met de bosses, verandert het dashboard en geeft het alleen nog maar het aantal levens en de hoeveelheid energie van Sam aan en de energievoorraad van de boss waarmee Sam in gevecht is.

Bonussen

Tijdens het spel kunnen verschillende bonussen worden behaald. De voornaamste zijn de voedselbonussen die absoluut moeten worden vergaard om de stam van Sam van voedsel te kunnen voorzien. Er bestaan twee soorten voedselbonussen : de Normale bonus en de Superbonus.



De Superbonus levert meer punten op en komt overeen met 10 Normale Bonussen.

Tussen elk niveau gaat Sam naar de kelder van het dorpshoofd die de bonussen verzamelt voor zijn hongerige dorpsgenoten, om het verzamelde voedsel af te geven.

Dit voedsel wordt door het dorpshoofd geteld, die Sam beloont door hem een extra leven toe te kennen voor elke 100 bonussen.

Hij berekent eveneen welk percentage van de gevonden bonussen Sam heeft kunnen vergaren en voorziet dit resultaat van commentaar.

Speciale Bonussen :

Hart :
Geeft Sam een extra energiepunt, tenzij zijn energieniveau al op het maximum stond.

1 UP/extra leven :
Geeft Sam een extra leven.

Leeg hartomhulsel :
Doet het energievermogen van Sam toenemen.

Gevulde mand :
Bezorgt Sam 20 botten.

Schild :
Maakt Sam onoverwinnelijk zolang zijn lichaam sterren uitstraalt.

Granaat :
Schakelt alle vijanden uit die door de schokgolf worden geraakt die de granaat teweeg brengt.

Bom :
Verwondt alle vijanden op het scherm. Doet de zwakke vijanden verdwijnen.

Doodskop :
Ontneemt Sam een hart wanneer hij deze raakt.

Pogo-Stick, Stenen Rad of Deltavlieger :
Verschaffen Sam een nieuw middel van vervoer die het voorgaande vervangt, tenzij dit hetzelfde was.

Super Baskets :
Sam legt zijn Deltavlieger, zijn Rad of zijn Pogo-Stick neer om deze aan te trekken en zijn weg te voet voort te zetten.

Bijlen, Knotsen, Speren en Dinos-raketten :
Zijn de vaak welkome vervangers van het wapen dat Sam op dat moment hanteert, tenzij dit hetzefde was.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

TITUS Ltd. warrants that this Super Nintendo Game Pak ("pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, TITUS Ltd. will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.
United House North Road. London N7 9DP.
Phone: 0171 700 2119

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will, at TITUS's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to TITUS Ltd.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

For all information on this Game Pak
or other Super NES Game Paks, call the Nintendo "Hotline"
at: (0703) 652 222.

GARANTIE LIMITEE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche Super Nintendo contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparait durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS
28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée par Titus à la charge du client.

Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur.

Pour toute information concernant cette cartouche vous pouvez appeler le (1) 43 32 10 92.

DISTRIBUTED BY :

Titus
28 ter avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

Titus Ltd.
United House North Road.
London N7 9DP.
U.K.

© 1995 TITUS

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON